マリオゴルフ64™

タイトル	マリオゴルフ64
発売元	任天堂
発売日	99年6月11日
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人
備考	振動パック、64GBパック対応

『マリオゴルフ64』を開発しているのは、キャメロットという会社（詳しくは83ページからの特集を読んでね）。実はキャメロットはPS版で大ヒットした『みんなのゴルフ』を開発した会社なんだ。『マリオゴルフ64』の面白さもうなずけるよね。それではそろそろナイスショットといきますか!!

止められない面白さ!!ゴルフゲームの決定版だ

発売よりも一足お先に編集部に届いた『マリオゴルフ64』のサンプルロム。実際に遊んだ感想は、「もう最高!!」。ゴルフゲームって、1人でコツコツとボールを打っていく、わりと地味な印象があったけど、さすがにマリオのゴルフゲームは従来のゴルフゲームとは全くちがう。ゴルフゲームとしての出来の良さはもちろんのこと、ゴルフの事を全然知らないお母さんや子供でも、とっても楽しく遊べるのだ。このゲームを遊んでゴルフが好きになったら、今度は本当のゴルフにもチャレンジしてみたらどうかな。

1人から4人までいろいろ遊べるのだ

1人の場合	2人の場合	3～4人の場合
☆トーナメント	☆ストローク	☆ストローク
☆キャラゲット	☆マッチプレイ	☆スキンズマッチ
☆リングショット	☆スキンズマッチ	☆クラブスロット
☆スピードゴルフ	☆クラブスロット	☆パターゴルフ
☆ストローク	☆パターゴルフ	
☆パターゴルフ		
☆トレーニング		

全部で17人のプレイヤーが選べるぞ

『マリオゴルフ64』で使えるキャラは全部で17人。最初は4人しかいないんだけど、キャラゲットでキャラを増やしたり、ある条件を満たすと、キャラが登場するぞ。また『マリオゴルフGB』で育てたキャラをダウンロードして遊ぶこともできるのだ。

ここの3人はある条件を満たすと登場するぞ。いま必死でその条件を調べているので、もうちょっと待っててね。

ここにはキャラの名前や球筋、ドライーバー（※1）での飛距離が表示されている。特長をよく見極めてから選ぼう。

ここには8月発売予定の『マリオゴルフGB』で育てたキャラが入るのだ。

コントローラの操作はとっても簡単

スタートボタン
画面をポーズ。いろんなメニューが表示される。

Rトリガーボタン
ボールの落ちる地点を表示。

Cボタンユニット
プレイするホール数やベットの設定。地形の確認。ブーイング。

3Dスティック
ショットの方向とクラブの種類を変更。

Aボタン
ショット。決定。

Zトリガーボタン
ショット時のショット位置（ボールにある赤い点）や全体マップ表示（＋Rトリガーボタン）。

Bボタン
ショットの変更。
ノーマル／パワーショット（通常）。
ノーマル／アプローチ（※2）ショット（グリーン近く）。
ショート／ミドル／ロングパット（パッティング（※3）時）。

ゴルフ用語の基礎

（※1）ドラーバーとは1番ウッドの別称で最も飛距離の出るクラブ。もともとはパーシモン（柿の木）を使ったものが主流であったが、最近はほとんどが金属（チタンなどの合金）でできている。
（※2）アプローチとはグリーン（ピンが立てられた芝生が短く奇麗に刈り込まれたところ）に向って打つ近距離（大体100ヤード以内）のショット。いろんな打ち方があって、高い弾道でダイレクトにピンを狙うロブショット、低い弾道で転がすランニングショット、2／3打って、1／3転がすピッチショットなど状況に応じて使い分けるのだ。もちろん『マリオゴルフ64』でも打ち分けが可能だ。いかにピンに近づけるかが勝負のポイントになるぞ。
（※3）グリーン上でパター（パッティング専用のボールを転がすためのクラブ）を使い、カップに向かってボールを転がすこと。
（※4）規定打数より1打少ない打数でカップにボールを入れるとバーディー。多いとボギー。
（※5）パーとはそのホールの規定打数のこと。

簡単には遊びきれない楽しいモードを紹介だ!!

MODE トーナメント

いろんな参加者と18ホールでスコアを競うモード。ここでもらえる「バーディー(※4)バッジ」や「コースゲットポイント」がたまると次のコースで遊べる。

↑トーナメントの全成績はクラブハウスで見られるぞ

MODE リングショット

コース上にセットされたリングを通過させながらプレイする。リングを全部通してパーであがないとスターがゲットできないのだ。6コースで全36ホール。

↑パー(※5)5だから5打以内で終わらないとだめなの

MODE マッチプレイ

各ホールごとに打数の少なさを競いあってポイントを取り合う。一方的に勝ち(負け)続けると、わずか10ホールで終わってしまうこともあるぞ。

↑マリオとルイージの兄弟対決のスタートだ

MODE スピードゴルフ

どれだけ早く18ホールをまわれるかを競うモード。プレイを終了した時点で、タイムとスコアのいい方が勝ち。60分以内でまわると記録がセーブされる。

↑早く打たないとどんどん時計が進むのだ

MODE ストローク

選んだコースをまわって最終的なスコアで勝負を決める。1人から4人まで遊べるぞ。スコアだけじゃなく、ドラコンやニアピンでも盛り上がろう。

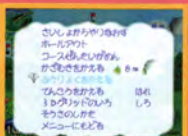
↑始めての人にはハンディをたくさんあげよう

MODE スキンズマッチ

マッチプレイ同様、各ホールの最小打数のプレイヤーが勝ちになるが、同じスコアのプレイヤーがいた場合はそのポイントが次のホールに持ち越される。

↑4人で遊ぶと結構ポイントが貯まってスリリングだ

MODE トレーニング

1人でトレーニングをするためのモード。自分の好きな(苦手な)コースを何度でも練習できるのだ。天候や風の強さ、方向も自由にかえられるぞ。

↑納得いくまで何度でも打ち直して鍛えよう

MODE パターゴルフ

数字とアルファベットをうまくデザインした2つ(ピーチキャッスルとルイージガーデン)の専用コースで遊べる。これだけでも充分に楽しめる面白さだ。

↑?型のこのホールはどうやって打つのかな?

MODE クラブスロット

スキンズマッチ形式のプレイながら、ホールごとに使用するクラブ(パター以外)をスロットマシンで決めるのだ。みんなでプレイすれば盛り上がるぞ。

↑☆で止まるとそのクラブが使えなくなるのだ

MODE キャラゲット

最初は4人しか使えないキャラも、キャラゲットモードで勝ち抜いていけば使えるようになるのだ。がんがん勝ち抜いてドンドンキャラをゲットしよう。ちなみに試合形式はマッチプレイだぞ。

↑最初はストレートボールのピーチが使いやすい

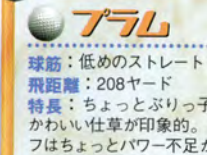
↑ひとつでも多く勝てればキャラがゲットできるぞ

最初から遊べるのはこの4キャラ!!

チャーリー

球筋:低めのフェード
飛距離:210ヤード
特長:愛嬌あるまんまるお目めのチャーリー。ひまさえあればゴルフをしているとか。

ベビーマリオ

球筋:高めのドロー
飛距離:215ヤード
特長:小さいながらも飛距離はまずまず。スコアが悪い時の仕草がとてもかわいいぞ。

プラム

球筋:低めのストレート
飛距離:208ヤード
特長:ちょっとぶりっ子で、かわいい仕草が印象的。ゴルフはちょっとパワー不足かも。

ピーチ

球筋:高めのストレート
飛距離:212ヤード
特長:まっすぐの素直なボールの持ち主。プレイしやすいので最初はピーチがおすすめ。

はみだしマリオゴルフ

一般的にゴルフで距離をあらわす時に使う単位、はメートルではなくてヤードとフィート。3フィートが1ヤード。1ヤードは約90センチだから1フィートは約30センチということだ。

最初の4キャラの中でのおすすめはピーチだが、ヨッシーをゲットできたらヨッシーでプレイしてみよう。操作しやすいし、飛距離もあるので、多くのロングホールでイーグルも可能だ。

キャラゲットの最初の6キャラはこうして戦おう!!

ルイージ

球筋：低めのフェード
飛距離：220ヤード
特長：フェードボール（※6）で攻めてくるルイージだが、1打目のミスがやや多い。パーであがるホールが多く、バーディーは少ない。バーディーをたくさんとって確実に勝とう。

ヨッシー

球筋：ふつうのストレート
飛距離：230ヤード
特長：1打目や2打目でのミスが多いが、必ず3打目でピン側まで寄せてくるので油断しないように。パーで引き分けて、バーディーラッシュで寄り切ろう。

サニー

球筋：高目のドロー
飛距離：240ヤード
特長：パワーショットを使ってガンガン強気で攻めてくる。ロングホール（※7）もほとんど2打で乗せてくるが、短いパットを結構はずしてくれるので戦いやすい。

ワリオ

球筋：低めのフェード
飛距離：250ヤード
特長：見かけはワイルドだが、ゴルフは堅実。ボギーはほとんど打たないので、確実にパー以上であがること。後半ミスが多くなるのであきらめずに最後までがんばろう。

ハリー

球筋：高目のドロー
飛距離：260ヤード
特長：理にかなった堅実なプレイスタイル。ショットが安定しているが、ハッとするようなショットも少ない。後半調子をあげてくるのでリードしてても油断禁物。

マリオ

球筋：高いドロー
飛距離：270ヤード
特長：豪快なドロー（※8）ボールが印象的だ。アイアン（※9）の切れ味も抜群で、ほとんどのホールをバーディーであがる。ミスをしてもパーであがるので、その時にバーディーを取れば勝てる。

一体どんなコースで遊べるのかな？

最初に遊べるのは、キノピオランドだけ。でも実は全6コース108ホールもあるのだ。全部のコースを登場させるためには、かなりの「コースゲットポイント」が必要だけど、トーナメントで優勝すれば、たくさんのポイントがもらえるし、何度でも遊べちゃうから平気だね。

砂漠に囲まれたヘイホーデザート。正確なショットが要求される

フルーツタップリのヨッシーアイランド。なんかおいしそうだね

落ちたらOB（※10）のテレサバレー。こりやきついわ

マリオキャラが登場するマリオスター。本当に見事なコースだ

ゴルフ用語の基礎

（※6）ボールが左方向に飛び出し、右方向に戻ってくる打ち方。まっすぐ飛び出して右方向に曲がる打ち方はスライスという。

（※7）パー（規定打数）が5以上のホールのこと。パー4はミドルホール、パー3はショートホールという。ちなみにパー5のホールを3打であがる事をイーグル、2打であがることをアルバトロス（あほうどりの意味）といい、これはプロの世界でもほとんど見られないすごいスコアなのだ。

（※8）ボールが右方向に飛び出し、左方向に戻ってくる打ち方。飛距離がでるので、プロはこの打ち方をする人が多い。まっすぐ飛び出して左方向に曲がる打ち方はフックという。

（※9）木でできたクラブ（ウッド）に対して、金属でできたクラブのこと。飛距離や目的に合わせて、ロングアイアン（長距離用）、ショートアイアン（短距離用）、ウエッジ（アプローチ用）などがある。

（※10）アウトオブバウンズ（コース外の意味）の略。1打加えて打ち直しとなる（実質的には2打罰となる）。実際のコースには白杭があり、その杭を越えるとOBとされる。

この8つポイントを意識すればショットは完璧!!

POINT 1 状況を理解しよう!

⬆この場合はフォローで打ち下ろし。小さいクラブを選ぼう

ここにはパー数、ピンまでの残り距離、高低差が表示されている。ポイントは高低差だ。打ち上げ(UP)ならば飛距離の出るクラブを選ぼう。

POINT 4 ショットを打ち分けろ!

状況に応じてBボタンでショットを打ち変えよう。勝負どころならパワーショットも必要だ。ドッグレッグ（※12）のコースなら飛距離のないキャラでも2オンが可能かも。いろいろ試してみよう。

➡ここは思い切ってパワーショットで勝負だ

POINT 5 地形は必ず確認しろ

Z+Rで全体画面をチェックしたら、ショットの前には必ずRでボールの落ちる場所の状況を確認しよう。もしフェアウエイ（※13）が狭くラフ（※14）やバンカー（※15）があれば手前を狙う方がベターだ。またグリーンをねらう場合は、グリーンの傾斜も頭にいれておかなければいいショットは打てないぞ。

⬆こんな場合は迷わず短めのクラブを選ぼう

⬆グリーンの傾斜も意識してピンを狙おう

POINT 2 球の方向を意識しろ!

常に平らな場所から打つとは限らないのがゴルフ。ストレートボールを打つヨッシーでも、爪先上がりだと（画面上）ボールが左に、爪先下がりだとボールが右に大きく曲がる。そのため実際の飛距離はかなり落ちてしまうのだ。ヨッシーで練習するとわかりやすいぞ。

⬅このまま打つと左に飛ぶ。ピンの位置に合わせろ

⬅左に曲がるのでピンの右側を狙って打つように

POINT 7 力加減を考えろ その1

パワーゲージの見方はこうだ。Aを押すとバーが右から左に移動。再度Aを押すと止まり、その位置で力加減が決まり、カーソルが左に移動する。さらにAを押しミートカーソル内で止まればショットは成功だ。ただここの大きさは状況によって変化するので注意が必要だぞ。細かいことだが、ミートカーソルの中心をはずすと飛距離が落ちる。ちなみに左にはずすとスライス系、右だとフック系のボールになる。このことを念頭において自由自在にボールをコントロールできれば、もうプロ級の腕前だぞ。

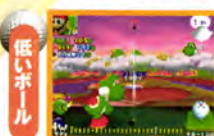
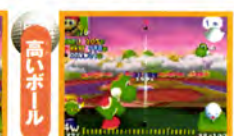
左に曲がる　右に曲がる

POINT 3 風の強さと方向をよめ!

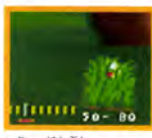
⬆9メートルのアゲンスト（※11）。ヨッシーだと2番手は飛距離の出るクラブが必要だ

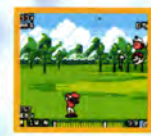
風のよみ方はこのゲームを制する上で非常に大きなポイントだぞ。ただこれは実際に様々のケースで打ち込んで練習するしかないのだ。トレーニングモードでがんがん鍛えよう。

POINT 6 ショット位置は大事

通常はボールの真ん中にあるショット位置（赤い点）は、Zを押しながらのショットで自由に変えられる。特にアプローチの時にこの打ち分けは有効だ。転がりの多い低めのボールは上を、上に上がる高いボールを打ちたければボールの下をねらって打ち込もう。

低いボール
高いボール
POINT 8 力加減を考えろ その2

⬅この状態だと倍ぐらいの力で打たなきゃ届かない

右の画面の数値はボールに伝わるパワーのこと。50だと半分しか伝わらないので、飛距離は半分になってしまう。バンカーやラフでは大きめに打とう。

ゲームボーイカラー専用ソフト『マリオゴルフGB』は今夏登場!!

『マリオゴルフ64』とつなげて遊べるGBカラー専用ソフト『マリオゴルフGB』もキャメロットによって開発中なのだ。ポイントはGBカラーの能力を最大限生かすために、カラー専用となったこと。さらに従来のゴルフゲームにはなかった「シナリオモード」があることだ。シナリオモードは、ゲームをクリアするころには、いっぱしのゴルフ通になっているというすごいモードなのだ。こちらも発売がとっても楽しみだね（83ページからの特集にも紹介記事があるよ）。

⬅さすがにマリオは何をさせてもうまいんだよね

⬅もちろんゴルフゲームとしてのできもばっちりだ

ゴルフ用語の基礎

（※11）正面からの風だとアゲンスト、後ろからの風だとフォローという。どちらもかなり飛距離に影響を与える風だ。
（※12）犬の足（ドッグレッグ）のように、コースの途中から右や左に曲がったコース
（※13）ホールの大部分に広がる芝生の部分。
（※14）フェアウエイやグリーンの周囲にある芝生が長く茂った雑草地帯のこと。ディープラフはさらに長い草が茂った場所のこと。
（※15）フェアウエイやグリーンのまわりにある砂場のこと。ボールが砂にめり込んだ状態を目玉といい、この場合ほとんど飛距離は期待できず、出すだけで精いっぱいだ。

はみだしマリオゴルフ　ゴルフではピンの距離までが遠い人から打っていくのだ。またそのホールで一番スコアがよかった人はオナーと呼ばれ、次のホールで最初に打つことになるのだ。

キノピオランド徹底攻略

『マリオゴルフ64』で最初から遊べる入門用のコースがこのキノピオランド。緑に囲まれたきれいな山間のコースだ。入門用といっても、ただ打っているだけで簡単に攻略できるほど甘いわけではない。前のページで説明した全てのポイントをショットの度に意識しながらコースに臨もう。ここでしっかりプレイになれて、さらに難しくなる新たなコースにチャレンジしてみよう。

1打目は280Y付近の木を避けて手前に楽に打てばいい。グリーンは奥に下っているのでピン横に付けるとやっかい、手前から攻めよう。

グリーンがバンカーに向かって下っており、右からの風の時はバンカーに入りやすいので注意。打ち下ろしなので少し弱めに打つこと。

かなりの打ち下ろしで、フォローで飛距離のあるドローボールなら1打でグリーンにのる。ふつうに打つならバンカーを避けて右が安全。

飛距離のあるキャラを使い、1打目でバンカーを超えれば2打でグリーンにのる。3打でいくなら打ち上げの分飛距離の出るクラブで。

打ち下ろしのミドルだがフォローでも1打でのせるのは難しい。無難に2打でのせよう。グリーンはバンカー方向に下っている。

打ち下ろしのホールだが手前に池があり､クラブは変えない方が無難。グリーンは2段で、同じ段にのせないとバーディーほとんど無理。

1打目は小山に届かないよう飛距離は230Y以内に抑えよう。ピンが手前の時、2打目はバンカーを避けて右からフックでせめよう。

まっすぐなロングホール。フォローならヨッシーでも2打でグリーンにのる。まっすぐ打てるかどうかがカギ。グリーンはほぼ平ら。

池に向かって下っているので、1打目の狙い目は右バンカー先の250Y付近。もし2打目が斜面からだと左方向に飛ぶので注意のこと。

250Y打てれば1打でグリーンにのる。ヨッシーだと狙い目は左から4本目と5本目の木のあいだ。ここに打てればうまく木を抜けるぞ。

1打目を左のラフや斜面に落とすと、2打目が難しいので右が狙い目。ただし250Yで正面のバンカーに入るので飛距離を考えて打とう。

距離の出るキャラなら楽勝で2打でグリーンにのるが、フェアウエイにある微妙な傾斜でボールの飛ぶ方向が変わるので要注意のこと。

やや打ち上げになっておりフルショットの自信がなければ飛距離の出るクラブが無難だ。グリーンは奥が高いのでやや強めに打とう。

280Y打てれば正面の池を越えられる。風を頭にいれて強気でいくなら狙ってみよう。無難にいくなら池の左、弱気なら池の手前かな。

260Y打つとフェアウエイを突き抜けてラフに入るので注意が必要だ。左の木を越えても傾斜になっているので、バンカー左がベスト。

230Y付近の木の手前に止めるのが無難だが、280Y打てると転がって残りは150Y前後。グリーンへの打ち上げは大きめのクラブで。

一見簡単そうだが、グリーンが見えないし、グリーンの奥行きもないので結構難しい。距離のあるクラブを選んで余裕を持って打とう。

小川に向かって下っており、斜面からの2打目は小川に落ちやすい。狙い目はフェアウエイ右の250Y付近の平らなところのみだ。

はみだしマリオゴルフ

あまりおすすめはしないが、キャラゲットやトーナメントでショットを失敗した時に「ちゅうだんする」にしてセーブし、「つづける」にすると第1打目からもう一度打ち直せるのだ。

ノコノコパーク徹底攻略

コースゲットポイントを50ポイント獲得すると遊べるようになるのがノコノコパーク。こちらも緑豊かな山間コースだ。見た感じはキノピオランドに似ているが、微妙に難易度が上がっている。具体的には、フェアウエイやグリーンでのアンジュレーション（うねり）が大きくなっており、フェアウエイではより正確な方向性が、グリーン上ではより微妙な力加減が要求されている。

バンカー手前なら220Y付近、奥なら280Y打って平らな所から2打目を打ちたい。グリーンは奥に下っているので手前からせめよう。

2H PAR5 527Y

斜面に止めると難しいので230Y付近の平らなところに打って3打目勝負。280Y以上打って、下の段のフェアウエイ左なら2オン可能。

3H PAR4 375Y

200Y以上打つと落とし所が狭く難しい。2打目は爪先下がりで、ボールが右に飛ぶので、グリーンの左から飛距離の出るクラブで打とう。

打ち上げのショートホール。飛距離の出るクラブかパワーショットで打とう。グリーン右が下がっており横につけた方が打ちやすいぞ。

フェアウエイ左の林に打ち込むと2打目が難しくなるので要注意。グリーン手前のバンカーが気になる時は奥から大きめでせめよう。

250Y付近が狭くなっているが、1打目を280Y打ってフェアウエイセンターに落とせば2オン可能だ。3打目勝負なら小川の手前に止めよう。

1打目はとにかくバンカーに入れない事だけを心がけよう。グリーンは左が下がっているのでピンの右に打てばピンにからみやすい。

池越えのきれいなショートホール。ピンが手前でも無理せず、奥に大きめに打っていこう。池に入れると1打加えて池の手前から打ち直し

小川の左は2打目が狙いやすいが、1打目のショットが難しい。バンカー越えになるが、小川の右の230Y付近の平らなところがベストだ。

まっすぐ260Y打つとバンカーに入ってしまうぞ。コース左はOBではないがディープラフがあるので2オンが難しい。フックに注意しよう。

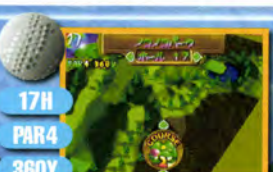
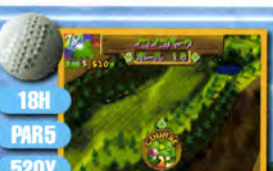
280Y打てればバンカーを越えられるが、バンカー手前が無難。ただし、どの場所で2打目を打っても微妙な傾斜があるので注意が必要だ。

左のラフの上を250Y打てばバンカー左のいい位置に落ちる。ただし2打目は林越えなので、うまく木を避ける位置をさがして打とう。

小川が流れるきれいなショートホール。大きなグリーンなので小川を気にせず気楽にショットしよう。やや打ち下ろしのホールだ。

230Yと280Y付近を流れる小川の間に打てればベスト。グリーンは複雑なうねりがあるので、ピンの位置によってはラインが読みづらいぞ。

距離があるので、1打目は250Y打って池の手前ギリギリで止まれば最高。グリーンは真ん中が高くなったいわゆるおまんじゅう型だ。

打ち下ろしのショートホール。グリーンの傾斜が激しいので、ピン位置の傾斜を考えて打たないとピンによらない。3パットに注意。

飛距離があるキャラなら1打でグリーンをねらえるが、ピンがグリーン右の時は完全な池越えになるので、左から2打でねらう方がいいぞ。

2打目は池越えになるが、1打目をかっ飛ばせば2オンできる。このホールもフェアウエイの左右は傾斜があるので必ずセンターに打とう。

はみだしマリオゴルフ

十字キーでもいろんな操作が可能な『マリオゴルフ64』。特にパッティングの際の微妙な方向を合わせる時には、十字キーを使った方が操作しやすい。